

## Игры в квартире, во дворе и на даче

Лето – это самое любимое время года, как для детей (и не важно какого они возраста), так и для взрослых. Лето – это каникулы, отпуск. Это хорошие эмоции и совместное время припровождение – потратьте его с пользой!!! Я предлагаю Вам игры, которые помогут вам организовать свой досуг, и сделать его не только приятным и интересным, но и полезным. Удачи Вам и хороших каникул!!!

### *Горячие руки*

Это игра на развитие быстроты реакции. Ведущий встает в круг, остальные вокруг него. Игроки поднимают руки на уровень пояса и держат их ладонями вверх. Ведущий стремится осалить кого-нибудь по ладони. Игроки, спасаясь, быстро опускают руки. Кого ведущий осалил, тот водит. Игроки могут и не убирать руки, а поворачивать их ладонями вниз. Игра проходит живее, когда ведущий пытается быстро перемещаться по кругу в разных направлениях.

### *Кошечка*

Нежное поглаживание руки игрока водящим сопровождается ласковыми словами, усыпляющими бдительность играющего: «Кошечка, кошечка...». Мгновенное последующее движение, позволяющее осалить игрока со словами: «Брысь под лавку!» Игрок должен успеть опустить руки. Если он этого не сделал, то отдает фант.

### *Успей поймать*

Особенно уместна в ситуации утомительного долгого ожидания, например, в аэропорту, на вокзале. Воспользуйтесь проездным билетом, ненужным чеком. Ребенок должен успеть зажать ладонями предмет, брошенный с небольшой высоты. Можно использовать обычный полиэтиленовый пакет, удерживающий воздух. Он прекрасно парит в воздухе, что позволяет его перебрасывать, передавать и производить любые другие действия руками, ногами и даже головой.

### *Не дай упасть*

Это игра на развитие дыхания. Найденное ребенком обыкновенное перышко, пушок может служить игровым атрибутом. Регулируя силу воздушной струи на выдохе, ребенок может удерживать перышко в полете, изменять уровень высоты.

## *Игры на развитие межполушарного взаимодействия:*

### *Колечко*

Поочередно и как можно быстрее перебирать пальцами рук, соединяя кольцо с большим пальцем последовательно: указательный, средний и т.д. Выполнять в прямом (от указательного к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному) порядке. Вначале упражнение выполнять каждой рукой отдельно, затем вместе.

### *Ухо—нос*

Левой рукой взяться за кончик носа, а правой рукой — за левое ухо. Одновременно отпустить ухо и нос, хлопнуть в ладоши, поменять положение рук.

### *Лезгинка*

Левую руку сложить в кулак, большой палец отставить в сторону, кулак развернуть пальцами к себе. Правой рукой прямой ладонью в горизонтальном положении прикоснуться к мизинцу левой. После этого одновременно сменить положение правой и левой рук, 6—8 раз. Добиваться высокой скорости смены положений.

### *Кулак—ребро—ладонь*

Показывать ребенку три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющие друг друга. Ладонь на плоскости, сжатая в кулак, ребром, распрямленная ладонь. Ребенок выполняет пробу вместе с показывающим, затем по памяти повторяет 8—10 раз. Выполнять сначала правой рукой, потом обеими вместе. При усвоении программы или при затруднениях в выполнении можно помогать словесными командами («кулак—ребро—ладонь»), произнося вслух или про себя.

### *Голова—живот*

Правой рукой гладить по голове, левой — похлопывать по животу. Поменять руки.левой гладить по голове, правой — хлопать по животу.

## **Подвижные игры:**

### ***Липкие пеньки***

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо игроков. Остальные становятся пеньками. Пеньки не должны вставать с мест. Если игра проводится в лесной зоне, «липкие пеньки» можно успешно заменить на «липкие сучки». Игроки прижимаются к стволу дерева одной рукой, осаливая другой пробегающих детей. Сучки могут вращаться вокруг дерева.

### ***Поймаем***

канат. Понадобится веревка (прыгалка). Кто-нибудь из детей получает прыгалку. Один конец он держит в руке, другой свободно кладет на землю. Ребенок бежит на небольшом расстоянии перед игроками и тянет за собой прыгалку. Все остальные должны стараться поймать ее конец, извивающийся по земле. У кого это получится, тот теперь сам бежит с прыгалкой.

### ***Удочка***

Играющие встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре место водящего, он вращает по кругу шнур длиной 2—3 м с грузом на конце, например, шишкой. Играющие внимательно следят за шнуром: перед его приближением подпрыгивают на месте вверх, чтобы шнур не коснулся ног. При этом водящий может изменить высоту и скорость вращения, но груз не должен касаться земли. Тот, кого задела шишка, становится водящим.

### ***Слепой футбол***

Это игра малой подвижности для развития пространственной координации. В центре площадки располагается мяч. Игрок становится спиной к нему. Ведущий завязывает игроку глаза и дает произвольно задание, например: «Сделать пять шагов вперед, повернуться три раза вокруг себя». После этого игроку предлагают проделать весь путь в обратном порядке к мячу и ударить по нему, после чего снимают повязку. Болельщики помогают, поддерживают, скандируют «гол!» во время удара. Оценивают, насколько удалось сохранить направление и произвести по возможности точный удар.

### ***Жонглеры (Трюкачи)***

Это игра умеренной двигательной нагрузки. Устройте вместе с ребенком на поляне арену цирка. Для игры необходимо набрать шишки, камешки, желуди, орехи, пластмассовые пробки — все, что годится для жонглирования. Для разминки перед выступлениями артисты упражняются сначала одним предметом, затем переходят к упражнениям с двумя предметами.

1. Подбросить, поймать обеими руками (правой, левой поочередно).

2. Подбросить одной рукой, поймать другой.

3. Подбросить, хлопнуть в ладоши (перед собой, за спиной, над головой, под ногой, повернуться вокруг себя, присесть), поймать. Задание может быть постепенно усложнено количеством хлопков, разным исходным положением при броске, не исключается бросок ногой.

4. Произвести бросок из-под руки, из-под ноги, из-за спины. Поймать.

5. Подбросить правой рукой, передать предмет из левой руки в правую. Поймать левой.

Комбинации движений рук в игре целесообразно вести от простых заданий к более сложным, это позволит постепенно наращивать проворность, хорошую ориентировку в пространстве, умение распределить внимание.

### ***Удержи палку на ладони***

Лежащая на земле ровная палка (30—50 см) может послужить прекрасным тренажером для развития чувства равновесия. Нужно

как можно дольше удерживать палку в вертикальном положении на раскрытой ладони. Усложненный вариант: перемещение с палкой до определенного ориентира.

### ***Шишка-ловшика***

Эта игра на развитие глазомера, ловкости и координации движений. Понадобится любая емкость (одноразовый стаканчик, коробка из-под сока, жестяная банка, тара из-под йогурта) и веревочка (шнурок) длиной 50 см и больше, на одном конце которой привязан приз (конфета, сушка, шишка), другим крепится за край тары. Все действия производятся одной рукой. Подбрасываем приз и ловим стаканчиком.

### ***Море волнуется***

Предлагается придумать индивидуальные и коллективные фигуры: «Спортсмены», «Скульптор», «Обитатели морей», «Зоопарк», «Моя семья» с предметами и без них. Водящий произносит слова:

Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская (зверей зоопарка и т.д.) фигура замри!

При этом поощряют детей, придумавших необычную фигуру, красиво и образно ее выполнивших. К ним переходит право водящего.

### ***Изобрази задуманное***

Ребенок попытается изобразить с помощью частей своего тела задуманный предмет, животное, взрослый пробует отгадать по начертанной траектории замысел. Начинайте с простых форм. «Рисовать» можно пальцем, носом, подбородком, ухом, ногой, коленкой, локтем и фантазируя, получать удовольствие! Родители уходят с практикума с чувством удовольствия от свободы телодвижений!

### ***Игры со сказками***

#### ***Отгадай название сказки***

В домашних условиях в игре легко могут участвовать все члены семьи. Все участники поочередно бросают друг другу мяч и называют первое слово или слог задуманной сказки. Тот, кто поймал мяч, отгадывает и произносит полное название.

|                |         |
|----------------|---------|
| Сивка ...      | Заюшки  |
| Конек ...      | Гадкий  |
| Мороз ...      | Царевна |
| Гуси ...       | Мальчи  |
| Красная ...    | Крошеч  |
| Дюй ...        | Цветик  |
| Аленький ...   | Золотой |
| Бременские ... | Доктор  |

#### ***Назови сказочного героя с необычным внешним обликом***

Участники игры называют сказочных персонажей, у которых имеются необычные части тела, например: Змей Горыныч (огнедышащая голова), Чебурашка (большие расплющенные уши), Русалочка (вместо ног хвост), Буратино (длинный острый нос), Чипполино (голова в форме лука), Старик Хоттабыч (борода с волшебными волосками), Конек-Горбунок (туловище маленького размера), Баба Яга (костяная нога), Дюймовочка и Мальчик-с-пальчик (маленького роста), Мальвина (голубые волосы).

#### ***Что лишнее?***

Ведущий называет несколько слов, которые встречаются в задуманной сказке, одно из которых не относится к ее содержанию. Другой угадывает саму сказку и называет лишнее слово.

Лиса, заяц, избушка, *дворец*, собака, петух (сказка «Лиса и заяц»).

Дед, бабка, внучка, репка, *огурец* (сказка «Репка»).

Машенька, *утки*, Ванюша, Баба Яга, гуси-лебеди (сказка «Гуси-лебеди»).

Емеля, старик, щука, сыновья, *лебедь*, Марья-царевна (сказка «По щучьему велению»).

Старик, рыбка, старуха, *стиральная машина*, корыто («Сказка о рыбаке и рыбке»).

#### ***Узнай сказочного героя по мимике и жестам***

Участники разыгрывают короткие театральные этюды без слов, передавая мимикой и жестами характерные для задуманного сказочного персонажа телесные движения. Остальные играющие предлагают свои версии отгадок.

## **Сказочная чепуха**

Игра эмоционально объединяет всех участников, развивает чувство юмора и у взрослых и у детей, дает заряд радости, помогает разрядить напряжение, переключиться с монотонного дела. За содержательную основу игры берется известная небольшая по объему сказка, придумывается игровая модификация. Интереснее разыгрывать сказки, действия в которых многократно повторяются: «Репка», «Теремок», «Лиса и заяц». Рассмотрим ход игры на примере сказки «Репка». Договорившись о выборе сказки, участники игры распределяют между собой роли. Каждому персонажу присваивается дежурная фраза, которую он произносит всякий раз по ходу рассказа сказки.

### Примерный набор дежурных фраз для персонажей сказки

Репка — «Вау!»

Дед — «Я вам покажу!»

Бабка — «Чтоб тебя...»

Внучка — «Прикольно».

Жучка — «Сейчас спою».

Кошка — «Бубль гум».

Мышка — «Выходи, подлый трус!»

Когда между участниками закреплены роли, а придуманные дежурные фразы приняты всеми и не вызывают возражений, ведущий медленно начинает рассказывать сказку, постепенно прибавляя темп. После каждого названия персонажа, участник, исполняющий его роль, громко произносит свою дежурную фразу с выразительной интонацией, подчеркивая по своему усмотрению характерные черты и манеры поведения сказочного героя. Получается действительно полная чепуха и всем от этого становится очень смешно. Каждый участник может блеснуть комизмом и артистичностью. Конечно, у детей может с первого раза не получаться ярко и с юмором вставлять свою фразу по ходу сказки. Но это не так важно. Со временем ребенок лучше поймет и освоит юмористический жанр игры, оценит его. Обычно игра проходит под взрывы хохота.

Для удобства ведущему изложим текст сказки «Репка». В местах многоточия каждый участник игры произносит дежурную фразу.

*Посадил дед (...) репку (...).*

*Выросла репка (...) большая-пребольшая.*

*Стал дед (...) репку (...) из земли тащить: тянет-потянет — вытянуть не может.*

*Позвал дед (...) бабку (...).*

*Бабка (...) за дедку (...), дедка (...) за репку (...) — тянут-потянут — вытянуть не могут.*

*Позвала бабка (...) внучку (...).*

*Внучка (...) за бабку (...), бабка (...) за дедку (...), дедка (...) за репку (...) — тянут-потянут — вытянуть не могут.*

*Кликнула внучка (...) Жучку.*

*Жучка (...) за внучку (...), внучка (...) за бабку (...), бабка (...) за дедку (...), дедка (...) за репку (...) — тянут-потянут — вытянуть не могут.*

*Кликнула Жучка (...) кошку (...).*

*Кошка (...) за Жучку (...), Жучка (...) за внучку (...), внучка (...) за бабку (...), бабка (...) за дедку (...), дедка (...) за репку — тянут-потянут — вытянуть не могут.*

*Кликнула кошка (...) мышку (...).*

*Мышка (...) за кошку (...), кошка (...) за Жучку (...), Жучка (...) за внучку (...), внучка (...) за бабку (...), бабка (...) за дедку (...), дедка (...) за репку — тянут-потянут — вытащили репку (...)!*

## **Игры с фишками**

Они дают представление о натуральном ряде чисел, развивают внимание, зрительное восприятие, умение работать вместе.

### **Игра «Левее-правее»**

**Цель:** Развитие внимания, восприятия, логического мышления. Закрепление знаний: «Право», «Лево».

Вариант игры «Горячо — холодно». Наряду со словами «горячо — холодно» говорим «левее — правее», пока ребенок ищет спрятанный сюрприз.

### **Игра в лото (ЛЮБАЯ)**

Игра развивает внимание, логическое мышление, произвольность.

### **Игра «Почта»**

**Цель:** Развитие логического мышления, внимания.

Разделите лист бумаги на четыре квадрата. Попросите ребенка нарисовать простую картинку (треугольник, кружок, цветок, рыбку) по словесной инструкции. Например: «Нарисуй красный кружок в левом верхнем углу нижнего правого квадрата». Начинать лучше с простых «адресов», заканчивать сложными. Если ребенок затрудняется, можно начать игру с целого листа бумаги: «Нарисуй рыбку в верхнем левом углу».

### **Упражнение «Отыскивание букв по Азбуке»**

**Цель:** Развитие логического мышления, внимания.

Участвовать могут несколько детей, тогда Азбука должна быть большая и висеть на стене. Спрашивайте аналогично предыдущему заданию: «Какая буква находится на две буквы вниз и одну букву направо от буквы М?» (По методике Зака.)

### **Игра «Отгадай число»**

**Цель:** Развитие внимания, логического мышления.

Взрослый задумывает число (в пределах десятка или сотни, в зависимости от подготовки ребенка), а ребенок пытается его отгадать за наименьшее количество ходов. Тот, кто загадал число, может отвечать только «больше» или «меньше». Потом партнеры меняются. Когда число загадывает взрослый, он может объяснить ход своих рассуждений и даже нарисовать картинку числового ряда (можно взять портновский сантиметр). Например: «Я называю число 5, так как оно находится посередине числового ряда от 1 до 10. Затем следующий отрезок делю пополам, и так далее, пока не отгадаю».

### **Игровое задание «Поиск клада»**

**Цель:** Развитие внимания, логического мышления.

Нарисуйте приблизительный план комнаты (с мебелью) или всей квартиры. На нем обозначьте место, где вы спрятали для ребенка сюрприз. Пусть ребенок отыщет его по плану. В случае затруднения можно комментировать поисковую активность словами «горячо — холодно», а также «левее — правее», «выше — ниже».

### **Упражнение «Придумай и отгадай загадку»**

**Цель:** Развитие творческого мышления, речи.

Вы с ребенком по очереди отгадываете придуманные загадки, например: «Белое, холодное, пушистое?» (*Снег.*) Загадки могут быть про вещи и предметы, расположенные рядом с играющими, в поле их зрения.

### **Игра «Следопыты»**

**Цель:** Развитие восприятия, внимания, логического мышления.

Предложите ребенку найти все круглое, все квадратное, деревянное. Похвалите за усилия. В такие игры лучше играть совместно с другими детьми: сестрами, братьями, детьми-соседями. Эти игры уместны на прогулке, по дороге в магазин, в утомительной очереди, в транспорте, дома и на да

*Материал подготовлен*

*педагогом-психологом СП «Центр «ЛМСС» И.В. Чухломиной*

*с использованием интернет-источников.*